> User interface
> File format
> Modeling
> Animation
> Material/Rendering
> MentalRay/Shader
> Particle
> Install
> PHOENIX TOOLS
> DNT
> SDK-Saaphire
> SDK-MentalRay
> from SOFTIMAGE Web
> Others

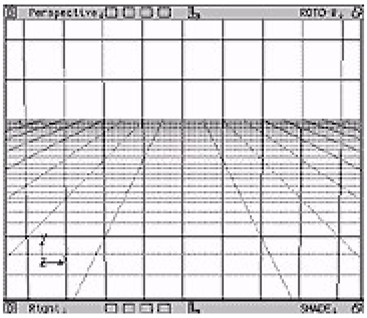
SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

Static_Clingシェーダの使用方法

放電のような効果が得られるStatic_Clingシェーダをご紹介します。

- 似たようなシェーダとして連載1回目でご紹介したlightningシェー ダ (Softimage News Vol-35)がありますが、これはVolume Shaderによって稲妻の パターンを空間中に発生させるのに対し、このStatic_Clingシェーダは縦横無尽に放電するような効果をモデルの表面に発生させます。
- Static_ClingシェーダはMaterialシェーダとして組み込みます。放電の色はモデルのSpecular色とDiffuse色が適用される他、Transparencyを設定しておくと、パターンが現れない部分はその Transparency値で透明になり、パターンだけを残してレンダリングできます。

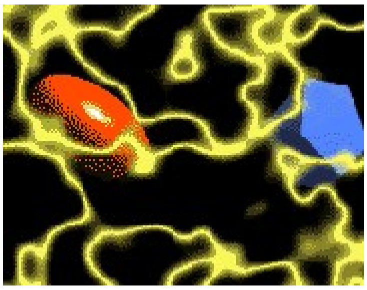
例としてカメラの前を縦横無尽に稲光が走るアニメーション画像を作成してみましょう。



1. Get -> Primitive -> Grip（デフォルト）にてGridを取り出します。
2. GridをX軸回転で90度回転させます。
3. Camera -> SettingsにてCustom Angle = 20.とし、視野内全てが Gridで遮られるようにします。
4. Matter -> Material にて、Specular, Diffuse共に黄色に設定し ます。（適当な色で構いません）
5. Transparencyを1.0に設定します。
6. Material ShaderをONにし、Shader_Lib/Matter/Static_Clingを 組み込みます。
7. Editにてシェーダパラメータを開き、Animation = 100.に設定します。（他はデフォルトで構いません）
8. Renderにて以下のように設定します。
    Rendering Type： mental ray
    Start： 1
    End： 10
    Step： 1

その他、解像度や出力先データベース名、画像ファイル名などは適当に設定して下さい。

9. Render sequenceでレンダリングを開始して下さい。10枚の画像 がレンダリングされます。
10. Tools -> FlipBookでレンダリング画像を再生してみて下さい。稲光が走るアニメーション画像が確認できます。



【 補足 】

- 確認し易いようにGridの向こう側に何かモデルを置くと良いでしょう。
- 7.でAnimationの値をあまり小さくすると放電パターンの移動する様子が見えてしまいリアリティが失われます。
- 色はパターン部がSpecular色が使われ、グロー部がDiffuse色が使われます。

以下にパラメータを簡単に説明いたします。

Intensity	放電パターンの輝度を設定します。
Complexity	放電パターンの複雑さを設定します。小さい値だと単純なカーブになり、大きい値だとよりフラクタル性が強まります。
Animation	アニメーションスピードを設定します。0.だと静止状態になります。
Scaling	エフェクトのスケールを設定します。大きくするとパターンは小さくなり、密度が大きくなります。
Thickness	パターンの太さを設定します。
Glow Thickness	グロー部の濃さを設定します。
Glow Sharpness	パターンとグローの境界の減衰を設定し、シャー プさをコントロールします。

≪ Back / Top ▲

”SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips”の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp